



Nombre de alumno: María José López Guillén

Nombre del profesor: María Verónica Román Campos

Nombre del trabajo: Diseño de estrategia basada en una teoría del aprendizaje

Materia: Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Grado: Quinto cuatrimestre

Grupo: "A"

Comitán de Domínguez Chiapas a 24 de enero de 2025

CONSTRUCTIVISMO

Considero que esta teoría sería la adecuada ya que el constructivismo busca una constante construcción de nuevos conocimientos, influenciados posteriormente por experiencias previas, como su contexto social y su interacción con otros. Es un proceso dinámico e interactivo que sirve mucho ya que se basa en experiencias previas para mejorar cuando volvamos a realizar dicha actividad. Que en este caso es enseñarle a un estudiante a multiplicar.

TRABAJO COLABORATIVO:

ESCUELA Y DOCENTES:

Los maestros deben implementar juegos dinámicos enfocados al tema, que en este caso sería enseñarle a multiplicar al estudiante, las tarjetas numéricas serían una buena actividad por implementar.

PADRES:

Brindarle tiempo todas las tardes, para implementar juegos de actividades numéricas, para que con esto vaya adquiriendo más conocimientos, a través del ensayo y error, ya que con esto puede confundirse, pero aprender de eso y aprender a multiplicar.

ACTIVIDADES POR REALIZAR:

Jugar con las tablas de multiplicar en un jenga, usar los bloques de madera o algún objeto parecido, con ayuda de sus padres sacar los bloques sin que la torre se venga abajo, para poder ser el ganador debe de realizar la multiplicación que aparezca en cada bloque que vaya sacando de manera correcta, esto puede implementarlo todas las tardes con sus padres.

RECURSOS:

Principalmente que el alumno tenga acceso a la educación, a su vez el apoyo de sus padres, que el docente tenga la capacidad de enseñanza y técnicas de motivación hacia el alumno.

PASO 1:

Factores internos: Motivación, habilidades cognitivas y actitud hacia el aprendizaje.

Factores externos: Capacidad o calidad del docente y métodos de enseñanza.

PASO 2:

Al no tener una motivación intrínseca y al mismo tiempo no tener una buena actitud hacia el aprendizaje (una disposición general hacia el proceso educativo), el estudiante presenta dificultades para aprender a multiplicar, donde el docente

puede influir si no tiene la capacidad de enseñanza óptima y si sus métodos de enseñanza no son acoplados al aprendizaje del alumno.

APRENDIZAJE COLABORATIVO:

Padres y maestros en conjunto, buscan métodos de enseñanza y motivación, para que el alumno, aprenda a multiplicar. (Papás podrían preparar materiales, como tarjetas numéricas, mezclarlas y así el niño busque la tarjeta y multiplicar los números)

ZDP:

El estudiante requiere de la presencia de un guía para realizar las actividades correspondientes, en donde obtenga la ayuda requerida, una supervisión al momento de realizar operaciones matemáticas en el salón y realizar juegos con las tarjetas numéricas en casa.

EXPLORACION Y DESCUBRIMIENTO GUIADO:

El guía empieza a soltar al alumno para que el pueda realizar sus actividades (operaciones) por su propia cuenta, no obstante, el guía establece una determinada distancia, para la observación y la evolución que el estudiante va teniendo.

Esta estrategia ayudaría al alumno ya que, si tiene alguna experiencia previa, podría guiarse de eso, complementándolo con los nuevos conocimientos, además de que tiene la base de un guía de apoyo, para que el niño vaya tomando la confianza suficiente al multiplicar.

